

Narration	Time
بلینڈر ٹیوٹوریلز کی سیریز میں آپ کا استقبال ہے۔	00.04
یہ ٹیوٹوریل بلینڈر 2.59 میں پروپریٹیز ونڈو کے بارے میں ہے۔	00.08
اس اسکرپٹ کا ترجمہ اور صدا بندی میں نے یعنی وجاہت احمد نے کی ہے	00.15
اس ٹیوٹوریل کو دیکھنے سے ہم سیکھیں گے کہ پروپریٹیز ونڈو کیا ہے۔	00.28
پروپریٹیز ونڈو میں scene پینل، world پینل اور Object پینل کیا ہیں۔	00.35
پروپریٹیز ونڈو میں scene پینل، world پینل اور Object پینل میں مختلف سیٹنگس کیا ہیں۔	00.42
میں مان کر چلتا ہوں کہ آپ بلینڈر انٹرفیس کے بنیادی عناصر کے بارے میں جانتے ہیں۔	00.52
اگر نہیں تو براہ مہربانی ہمارے گزشتہ ٹیوٹوریل " - بلینڈر انٹرفیس کا بنیادی تفصیل (Basic Description of the Blender Interface) کی پیروی کریں۔	00.57
پروپریٹیز ونڈو ہماری سکرین کے دائیں حصہ پر واقع ہے۔	01.05
ہم پروپریٹیز ونڈو کے پہلے پینل اور سیٹنگس کو گزشتہ ٹیوٹوریل میں پہلے ہی دیکھ چکے ہیں۔	01.11
پروپریٹیز ونڈو کے اگلے پینل کو دیکھتے ہیں۔	01.17
پہلے، ہمیں اچھے سے نظر آنے اور سمجھنے کے لئے آپ کی پروپریٹیز ونڈو کا سائز تبدیل کرنا چاہئے۔	01.21
پروپریٹیز ونڈو کے بائیں حصہ پر بائیاں - کلک کریں، پکڑ کر رکھیں اور بائیں طرف ڈریگ کریں۔	01.27
اب ہم پروپریٹیز ونڈو میں آپشنز زیادہ واضح دیکھ سکتے ہیں۔	01.37
بلینڈر ونڈو کا سائز کیسے تبدیل کریں، یہ سیکھنے کے لئے ہمارے ٹیوٹوریل (blender) - میں ونڈو قسم کس طرح تبدیل کریں، How to Change Window Types in Blender " دیکھیں۔	01.42
پروپریٹیز ونڈو کے اوپری روپر دوسرے آئکن پر بائیاں - کلک کریں۔ یہ scene پینل ہے۔	01.51
Camera سین ریڈرینگ کے لئے مستعمل فعال کیمرہ ہے۔	02.02
Units سین میں آبجیکٹس کی پیمائش کا تعین کرتے ہیں۔	02.08
یہ blender میں انیمیشن کرنے کے لئے بہت مفید اور اہم ہے۔	02.14
ڈیفالٹ طور پر یونٹس In none اور degrees میں سیٹ ہے۔	02.20
Metric پر بائیاں - کلک کریں۔ اب ہمارے سین کے تمام آبجیکٹس میٹر میں ماپے جائیں گے۔	02.26

02.35	Gravity پر نظر رکھیں۔
02.38	نوٹ کریں، کہ گریوٹی کے xyz یونٹس، metres per second square میں بدل گئی ہے۔
02.46	Gravity استعمال میں آتی ہے، جب ہم blender میں Physics کا استعمال کرتے ہوئے آبجیکٹس انیمیٹ کرتے ہیں۔
02.52	ہم اسے بعد کے ٹیوٹوریلز میں دیکھیں گے۔
02.56	پروپریٹیز ونڈو کے اوپری روپر تیسرے آگن پر بانیاں - کلک کریں۔
03.03	یہ World پینل ہے۔ یہاں ہم بلینڈر کی world سپینڈنگ اور بیلگر اوڈ سپینڈنگ تبدیل کر سکتے ہیں۔
03.12	Blend Sky پر بانیاں - کلک کریں۔ پروپریٹیز ونڈو میں رنگ میں بدل جاتا ہے۔
03.21	لیکن 3D view ویسے ہی دکھائی دیتا ہے۔ لہذا ہمیں کیسے پتہ چلے گا کہ بیلگر اوڈ اصل میں تبدیل کر دیا گیا ہے۔
03.30	فعال کیمرہ اوپریٹور رکنے کے لئے F12 دبائیں۔
03.36	اب، ہم بیلگر اوڈ میں تبدیلی دیکھ سکتے ہیں۔
03.40	Render Display کو بند کر دیں۔
03.46	Zenith colour پر بانیاں - کلک کریں۔ مینو میں سے رنگ منتخب کریں۔ میں سفید منتخب کر رہا ہوں۔
03.58	اب بیلگر اوڈ سیاہ اور سفید گریڈینٹ کے ساتھ رینڈر ہوگا۔
04.03	World پینل میں دیگر سپینڈنگس ہیں Indirect، environment lighting، Ambient Occlusion، Stars، Mist، Gather، lighting
04.21	یہ سپینڈنگس blender میں لائٹنگ کے بارے میں ایڈوانسڈ ٹیوٹوریلز میں سکھائی جائیں گی۔
04.29	پروپریٹیز ونڈو کے اوپری روپر چوتھے آگن پر بانیاں - کلک کریں۔
04.37	یہ Object پینل ہے۔ یہاں فعال آبجیکٹس کے لئے سپینڈنگس ہیں۔
04.45	ڈیفالٹ طور پر، کیوب فعال آبجیکٹ ہے۔ لہذا یہاں تمام ترتیبات کیوب کے لئے ہیں۔
04.54	Transform فعال آبجیکٹس کی لوکیشن (مقام)، روٹیشن یعنی گردش اور پیمائش کا تعین کرتا ہے۔
05.04	لوکیشن کے نیچے X 0 پر بانیاں - کلک کریں۔ اپنے کی بورڈ پر 1 ٹائپ کریں اور اینٹر دبائیں۔
05.14	کیوب x محور پر 1 unit آگے بڑھتا ہے۔
05.20	تو اس طرح سے ہم فعال آبجیکٹس کو موو، روٹ اور مپنے کے Object پینل کا استعمال کر سکتے ہیں۔

05.28	یہ بہت ہی کارآمد ہے جب blender میں keyframes انیمیت کر رہے ہوں۔
05.35	3D view میں Camera پر دایاں - کلک کریں۔
05.40	نوٹ کریں، کہ لوکیشن، گردش اور پیمائش کے لئے Transform کے نیچے آنجیکٹس پینل میں نوٹس کیسے بدلتے ہیں۔
05.50	یہ منتخب کیمرہ کی ترتیبات ہیں۔
05.55	اگلی ترتیب Relations ہے، یہاں ہم اپنے فعال آنجیکٹس کے لئے layer اور parent متعین کر سکتے ہیں۔
06.07	Layers کے نیچے دوسرے چوکور پر بانیاں - کلک کریں۔ کیمرہ اب چھپ گیا ہے۔
06.13	اصل میں، یہ دوسرے لیئر میں منتقل ہو گیا ہے۔ کیونکہ لیئر چھپی ہے اسلئے کیمرہ ابھی چھپ گیا ہے۔
06.23	3D view کے نچلے حصے میں بانیاں کو نے پر View پر جائیں۔ مینو کو کھولنے کے لئے بانیاں - کلک کریں۔
06.32	show all layers منتخب کریں۔ کیمرہ دوبارہ 3D view میں دیکھا جاسکتا ہے۔
06.42	Layers بہت کارآمد ہیں، جب ایک سین میں کئی آنجیکٹس کے ساتھ کام کر رہے ہوں۔
06.50	Object پینل میں Relations کے نیچے Parent پر بانیاں - کلک کریں۔
06.55	Parent تمام 3D انیمیشن سوفٹوئیرز میں مستعمل انتہائی اہم انیمیشن ٹول ہے۔
07.03	ہم اس کا استعمال بلینڈر انیمیشن ٹیوٹوریلز میں کثرت سے کریں گے۔
07.10	cube منتخب کریں۔
07.13	کیمرہ کیوب پر پیرینٹ ہو گیا ہے۔
07.16	کیوب پیرینٹ آجیکٹ ہے اور کیمرہ اچانک آجیکٹ ہے۔ اب اس کا مطلب دیکھتے ہیں۔
07.24	3D view میں کیوب کو منتخب کرنے کے لئے دایاں - کلک کریں۔
07.28	blue handle پر بانیاں - کلک کریں۔ اپنے ماؤس کو پکڑ کر رکھیں اور اسے اوپر اور نیچے حرکت کریں۔
07.36	کیمرہ کیوب کے ساتھ اوپر اور نیچے منتقل ہوتا ہے۔
07.44	کیوب کے لئے نیا مقام تختہ بنانے کے لئے سکرین پر بانیاں - کلک کریں۔
07.51	3D view میں Camera پر دایاں - کلک کریں۔ اب آجیکٹ پینل میں واپس Parent پر جائیں۔
08.02	Parent پر بانیاں - کلک کریں۔ اپنے کی بورڈ پر Backspace دبائیں اور اینٹر دبائیں۔
08.11	کیمرہ اب کیوب پر پیرینٹ نہیں ہے۔
08.15	یہ واپس 3D view میں اس کی اصل پوزیشن میں دکھائی دیتا ہے۔ جبکہ کیوب نئی حالت میں ہی رہتا ہے۔

08.22	اس سے مراد ہے کہ پیریننگ چائلڈ آجیکٹس کی اصل ٹرانسفارم سیٹنگ نہیں بدلتا ہے۔
08.29	تو اس ٹیوٹورل میں ہم نے پروپریٹیز ونڈو میں scene پینل، world پینل اور Object پینل کے بارے میں سیکھا۔
08.39	باقی کے پینلس کو اگلے ٹیوٹورل میں سیکھیں گے۔
08.45	اب، آگے بڑھیں اور ایک نئی بلینڈرفائل بنائیں، scene نوٹس کو Metric میں تبدیل کریں۔
08.52	world کلر کو Blend sky Red اور black میں تبدیل کریں۔
08.58	یہ پروجیکٹ حکومت ہند کے ایمپچارڈی کے "آئی سی ٹی کے ذریعے قومی خواندگی مشن" کی طرف سے حمایت کردہ ہے۔
09.08	اس پر مزید معلومات ان ویب سائٹوں پر دستیاب ہیں oscar.iitb.ac.in اور spoken-tutorial.org/NMEICT-Intro۔
09.28	سپوکن ٹیوٹورل پروجیکٹ۔
09.30	سپوکن ٹیوٹورل کا استعمال کر کے ورکشاپ بھی چلاتی ہے۔
09.33	جو آن لائن ٹیسٹ پاس کرتے ہیں، ان کو سند بھی دیتے ہیں۔
09.38	مزید معلومات کے لئے براہ مہربانی اس ای - میل ایڈریس پر رابطہ کریں contact@spoken-tutorial.org
09.45	ہم سے جڑنے کے لیے آپ کا شکریہ۔